Перри Родан

ЦЕНА БЕССМЕРТИЯ



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий, красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран.

Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры.

Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ....4
ПРИВЕТСТВИЕ....5
УСТАНОВКА, ЗАПУСК И УДАЛЕНИЕ ИГРЫ....6
ГЛАВНОЕ МЕНЮ....7
НАСТРОЙКИ....9
УПРАВЛЕНИЕ....12
КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ....13
СНАРЯЖЕНИЕ....14
ВСЕЛЕННАЯ ПЕРРИ РОДАНА....15
ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА....16
ПОДСКАЗКИ К ИГРЕ....22
ИЗВЕСТНЫЕ ПРОБЛЕМЫ....31
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА....32

ПРЕДИСЛОВИЕ

Когда мне было 11 лет, я стащил у отца первую книгу о Перри Родане, и с нее началось увлечение, с которым я не расстаюсь и по сей день.

В возрасте 26 лет я прошел свою первую компьютерную игру-квест. Помнится, процессор был Pentium 90, а монитор выдавал красноватую картинку разрешением 640x480, но тогда это выглядело просто бесподобно.

Много времени прошло с тех пор. Из читателя, поклонника книг о Перри Родане, я сначала превратился в писателя, а затем – в ведущего автора этой серии. Играя в компьютерные игры, правда, я так и не стал заядлым геймером, но постоянно восхищался ими и уделял много внимания квестам, которые тоже были моей страстью.

И вот сегодня две страсти слились воедино. Перри Родан нашел воплощение в виде игры – и какой! И я благодарю бога, что смог поучаствовать в ее создании.

Некоторые писатели утверждают, что настоящая картинка может возникнуть только в голове, в воображении, и никакие технические новинки не смогут превзойти фантазию читателя. Я, в свою очередь, скажу: если бы существовала некая единая правда, могли бы современные технологии иметь такой успех? Вызвать к жизни мир на экране компьютера – это тоже невероятно ценное и трудоемкое проявление воображения. Благодаря ему я могу сегодня вставить в дисковод DVD-диск, и передо мной возникнет восхитительный мир. Мир Перри Родана.

Желаю приятного поиска и решения загадок,

Ваш Роберт Фельдхофф



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР ПРИКЛЮЧЕНИЙ ПЕРРИ РОДАНА!

Мы рады, что вы выбрали эту игру. Она готова предложить вам захватывающее и незабываемое развлечение на ближайшие несколько недель. Окунитесь в масштабный и детализированный мир научно-фантастической эпопеи, который впервые был воссоздан на компьютере.

Взяв на себя роль Перри Родана, вы будете охотиться за похитителями Лунары. Не силой оружия, а внимательно слушая, наблюдая, общаясь и запоминая, вы узнаете истинные мотивы похитителей – и столкнетесь при этом с наследием мифической расы.

Несомненно, вам уже не терпится вставить DVD с игрой в дисковод и начать игру, но для того, чтобы она произвела на вас лучшее впечатление, мы советуем уделить несколько минут чтению этого руководства. Здесь вы найдете сведения, необходимые для установки игры и задания оптимальных для вашего компьютера настроек. Кроме того, здесь подробно разъясняются управление и базовые принципы игры.

Желаем вам приятного и захватывающего путешествия с Перри Роданом!



УСТАНОВКА, ЗАПУСК И УДАЛЕНИЕ ИГРЫ

Программа имеет функцию автозапуска. Просто вставьте диск с программой в устройство для чтения дисков, и через несколько секунд начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

ЕСЛИ ПРОГРАММА НЕ УСТАНАВЛИВАЕТСЯ АВТОМАТИЧЕСКИ:

1. Вставьте диск с программой в устройство для чтения дисков. Нажмите кнопку *Пуск* (Start) и выберите в меню *Выполнить* (Run).

2. В появившемся окне введите D:\setup, если ваше устройство для чтения дисков является диском D (если нет, введите нужную букву).

3. Нажмите *ОК*.

После этого начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

После завершения процесса установки может потребоваться перезагрузка компьютера. Мы советуем не отменять ее.

КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ВЫ ХОТИТЕ ЗАПУСТИТЬ ПРОГРАММУ:

1. Нажмите кнопку *Пуск* (Start).

2. Выберите *Программы* (Programs) / *Новый Диск* / *Перри Родан. Цена бессмертия*

3. Щелкните *Перри Родан. Цена бессмертия*.

ДЛЯ УДАЛЕНИЯ ПРОГРАММЫ С КОМПЬЮТЕРА:

1. Нажмите кнопку *Пуск* (Start).

2. Выберите *Программы* (Programs) / *Новый Диск* / *Перри Родан. Цена бессмертия*

3. Щелкните *Удалить Перри Родан. Цена бессмертия*.



ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Сразу же после просмотра вступительного ролика вы попадаете в главное меню. Также его можно вызвать во время игры нажатием клавиши *ESC*. Вызов главного меню невозможен во время диалога или внутриигрового ролика – чтобы эта функция была вновь доступна, нужно дождаться окончания разговора или видео.



Игра *Перри Родан. Цена бессмертия* управляется посредством мыши; кроме того, можно использовать клавиатуру. Список управляющих клавиш приведен в разделе *Управление*.

ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ

Здесь вы можете загрузить сохраненную ранее игру.

СОХРАНИТЬ ИГРУ

Если вы желаете сохранить текущий момент игры, у вас есть три варианта:

Обычное сохранение - в вашем распоряжении имеются 7 ячеек для сохранения игры вручную.

Автосохранение - автоматическое сохранение происходит каждый раз, когда герой переходит в другую локацию.

Быстрое сохранение - нажатием клавиши *F5* можно быстро сохранить игру; загрузка выполняется нажатием клавиши *F8*.

НОВАЯ ИГРА

Начать новую игру.

НАСТРОЙКИ

Здесь можно задать все необходимые настройки.

ВСТУПЛЕНИЕ

Вступительный ролик.

СОЗДАТЕЛИ

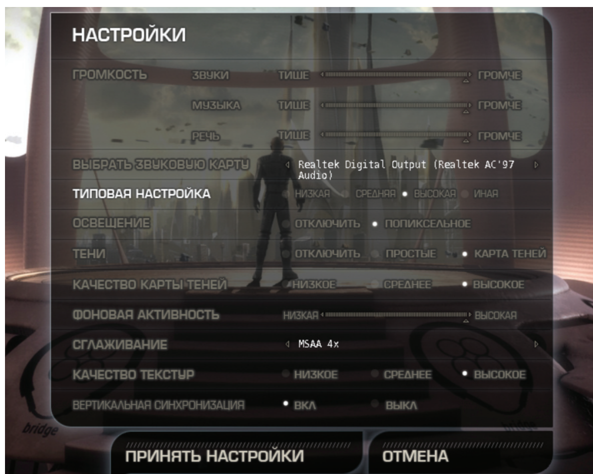
Список создателей игры.

ПОКИНУТЬ ИГРУ

Выход из игры.



Попав в главное меню, выберите пункт *Настройки*, и вам откроются нижеследующие возможности.



ИЗМЕНЕНИЕ ГРОМКОСТИ

С помощью соответствующих ползунков вы можете изменить уровень громкости Звуковых эффектов, Музыки и Речи по шкале от «тише» до «громче».

ВЫБОР ЗВУКОВОЙ КАРТЫ

Здесь вы можете выбрать звуковую карту, которая будет использована для игры.

ТИПОВАЯ НАСТРОЙКА

Здесь вы можете установить *низкий*, *средний* и *высокий* уровень качества изображения. Если вы плохо разбираетесь в своей системе и видеокарте, испытайте эти три комплекса готовых настроек и выберите из них тот, при котором не наблюдается снижение производительности. Если же вы уверены в своих знаниях, можете изменить указанные ниже параметры графики в соответствии с индивидуальными предпочтениями.

ОСВЕЩЕНИЕ

При настройке освещения у вас есть два варианта:

Отключить

В игре будут представлены лишь простые текстуры с картой освещения.

Попиксельное

Активация продвинутого освещения.

ТЕНИ


Изображение 1


Изображение 2

При настройке теней имеется три варианта:

Отключить

Тени отключены (см. изображение 1).

Простые тени

Персонажи отбрасывают тень в виде круга.

Карта теней

Включены высококачественные тени.

КАЧЕСТВО КАРТЫ ТЕНЕЙ

При активации карты теней можно установить ее качество на один из трех уровней: *низкий*, *средний* и *высокий* (требуется мощный процессор и хорошая видеокарта).

ФОНОВАЯ АКТИВНОСТЬ

Во многих локациях присутствуют анимированные фоновые персонажи. Их число можно менять от *низкого* до *высокого* по желанию игрока, что будет влиять на скорость загрузки локации.

СГЛАЖИВАНИЕ

Под «сглаживанием» понимается плавность пиксельного контура персонажей. Его можно сделать предельно аккуратным, а можно и отключить – тогда, к примеру, изображение главного героя будет окружено отчетливо видным угловатым контуром.

Чем выше вы ставите величину сглаживания, тем выше требуемая мощность процессора.

Отключено – сглаживание отключено

2x – низкое качество

4x – среднее качество

6x – высокое качество (требуется мощный процессор и хорошая видеокарта)

КАЧЕСТВО ТЕКСТУР

Уровень детализации текстур разделен на три категории: *низкий*, *средний* и *высокий*. Выберите уровень, соответствующий мощности вашей видеокарты.

ВЕРТИКАЛЬНАЯ СИНХРОНИЗАЦИЯ

При активации этой функции устраняются помехи в изображении, но для этого требуется высокая производительность системы.

Управление в игре *Перри Родан. Ценна бессмертия* интуитивно и осуществляется перемещением курсора по игровому экрану. Используя различные виды курсоров, вы можете перемещать Перри, осматривать и использовать предметы, общаться с другими персонажами.

ВИДЫ КУРСОРОВ:



Обычный курсор
Служит для навигации в меню и указывает на неинтерактивные части игрового экрана.



Курсор движения
Если загорается этот курсор, вы можете указать место, и Перри направится туда. Двойным нажатием левой кнопки мыши вы отправите Перри в указанное место бегом.



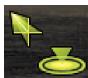
Курсор разговора
Если загорается этот курсор, с персонажем можно вступить в диалог.



Курсор действия
Этот курсор появляется, когда вы наводите на предметы, с которыми можно взаимодействовать. Некоторые предметы Перри берет с собой, некоторые можно использовать только на месте (к примеру, различные терминалы).



Курсор перемещения
Если загорается этот курсор, вы можете нажатием левой кнопки мыши отправить Перри к переходу в соседнюю локацию. При нажатии правой кнопки мыши переход осуществляется немедленно.



Курсор дистанционного управления
Если загорается этот курсор, вы можете указать контрольную точку для объекта на дистанционном управлении.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

ESC – открывает и закрывает главное меню.

S – активирует сканер помещения, показывающий объекты, с которыми возможно взаимодействие.

Пробел – пропускает диалоги и ролики.

F5 (Быстрое сохранение) – сохраняет текущую игровую позицию без вызова главного меню.

F8 (Быстрая загрузка) – загружает быстрое сохранение без вызова главного меню.



Если Перри подбирает какой-либо предмет, он появляется на панели снаряжения; туда же переносятся контакты и важные задания. Панель занимает нижний край экрана и может прокручиваться влево и вправо. Щелкнув левой кнопкой мыши, вы можете выбрать желаемый объект и использовать его для взаимодействия с другими предметами или персонажами. Кроме того, щелкнув правой кнопкой по предмету, вы откроете окно с информацией о нем.

Спрашивайте всех встреченных персонажей о предметах и контактах, применяя значки из вашего снаряжения. В ходе диалогов вы будете получать информацию. При первом разговоре Перри зачастую получает лишь общие сведения, но с течением времени вы сможете узнавать все новые и новые подробности касательно объектов снаряжения.

Обнаружив рабочий терминал, введите в него все доступные на данный момент контакты и предметы, чтобы получить исчерпывающую информацию о них.

МУЛЬТИФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ КАРМАННЫЙ КОМПЬЮТЕР



Мультифункциональный карманный компьютер доступен вам уже с начала игры (его значок расположен в левом нижнем углу экрана, на панели снаряжения). В компьютере содержится записная книжка, куда автоматически заносятся полезные сведения, которые Перри получает в ходе своих поисков. Книжка открывается щелчком левой кнопки мыши; щелчок правой кнопкой выдает вам справку о функциях компьютера. Кроме того, перетащив объекты снаряжения на значок компьютера, можно просмотреть информацию о них.



ВСЕЛЕННАЯ ПЕРРИ РОДАНА

В 1961 году были изданы в журнальном формате первые романы из серии о Перри Родане, которая с течением времени превратилась в величайшую космическую фантастическую эпопею в мире. Еще в самом начале Перри Родан получил клеточный активатор, который остановил процесс его старения. С тех пор он бессмертен (относительно), а его вселенная продолжает расти во времени и пространстве. За долгие годы несколько поколений писателей сотворили настоящий параллельный мир и уже описывают события 4934 г. н.э.

В этом мире есть Млечный Путь, населенный бесчисленным множеством рас и народов. То и дело между ними всплывают старые конфликты и разгораются новые противостояния. Перри Родан – резидент, председатель правления Лиги Свободных Землян, межгалактического содружества, в которое входят представители не только человеческой расы с Земли и многочисленных колоний, но также и множества инопланетных народов…

В этой игре-приключении Перри придется обойтись без своей власти и могущественных союзников – при нем будет только его верный суховатый юмор и мультифункциональный карманный компьютер.

Это было сделано намеренно, чтобы игрокам, которые до этого ни разу не слышали о Перри Родане, было легко влиться в захватывающую историю и шаг за шагом раскрыть для себя увлекательную параллельную вселенную.

Центр государства землян – Солнечная Резиденция – подвергается нападению, а лучшую подругу Перри, Лунару Алмази, похищают. В связи с этим Реджинальд Быч, бессмертный товарищ Перри и резиденц-министр обороны Лиги, использует свои особые полномочия, чтобы оградить Перри от опасности. Он запирает Перри в Солнечной Резиденции и устанавливает временную блокировку связи. Таким образом, чтобы спасти Лунару и разузнать, что на самом деле стоит за этим похищением, Перри приходится искать способ незаметно покинуть территорию Резиденции…



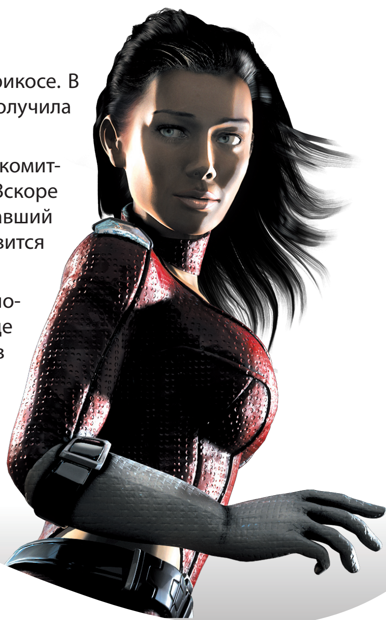
ПЕРРИ РОДАН

В 1971 г. Перри со своими спутниками на ракете «Звездная пыль», направлявшейся к Сатурну, первым из людей вступает на Титан. Там он наталкивается на потерпевший аварию космический корабль арконидов. Первый контакт человечества с высокоразвитой внеземной цивилизацией круто меняет историю, и Перри Родан становится во главе землян. Кроме того, на тридцать девятом году жизни он получает клеточный активатор и вместе с ним – бессмертие (относительное).

Перри Родан обладает выдающимися личностными качествами: с одной стороны – недюжинный интеллект, логический склад ума, понимание причинно-следственных связей Вселенной, с другой – способность в кратчайший срок приспособиться к любым обстоятельствам.

На первом месте для Перри стоят «его» люди. Все свои поступки он подчиняет служению землянам и стремлению отвести от них любые беды. При этом ему не чужды сомнения: в противоположность другим правителям Галактики Перри всегда задается вопросом, правильно ли он поступает, и всегда открыт для критики.

ЛУНАРА АЛМАЗИ



Она же – Агалия Тейкате, родилась на Хоррикосе. В молодости была артисткой цирка и там получила творческий псевдоним «Лунара Алмази».

После вступления в спецслужбу Лиги она знакомится с Перри во время совместного задания. Вскоре появляется на свет их сын, Делориан. Пропавший во младенчестве, для историков он становится более известным как Сверхразум ЭС.

Эта потеря на долгое время разрывает отношения между Лунарой и Перри, но в конце концов взаимное уважение перерастает в глубокую привязанность. Лунара становится моральной опорой резидента и, более того, его лучшей подругой.

Так же, как и Перри, Лунара совершенно не меняется с течением времени; причины этому неизвестны.

РЕДЖИНАЛЬД БЫЧ

Реджинальд Быч, для друзей – Бычара, вместе с Перри участвовал в экспедиции «Звездная пыль» 1971 г. и одним из первых людей вступил на Титан. Ныне он занимает пост резиденц-министра обороны Лиги.

Бычара вспыльчив и горяч, но вместе с тем он – выдающийся организатор и надежный друг. Общительный человек, он любит выпить и не переносит чрезмерно заносчивых и властных, а также длинноволосых и бородачей.

Ходят слухи, будто его неоднократно видели в злачных местах по всей Галактике и что он испробовал все кухни народов Млечного Пути.

Вместе с Перри он в возрасте 37 лет получает клеточный активатор, что поддерживает его нестареющим уже около трех тысячелетий…

МАЛКОЛЬМ С. ДАЭЛЛИАН



Декан Варингской академии, Университет Террании. В 30 лет он потерял почти все тело в результате взрыва реактора. С тех пор его мозг и оставшаяся верхняя часть туловища покоятся в летающем регенерационном танке, который Малкольм также называет «гробом».

После вступления на пост декана он полностью ушел в науку, что наполнило его существование новым смыслом. Преимущественно он руководствуется прагматичными соображениями, из-за чего окружение (особенно подчиненные) считают Малкольма бесчувственным, циничным, почти бесчеловечным. Он же требует высочайшей трудоспособности как от себя, так и от своей команды.

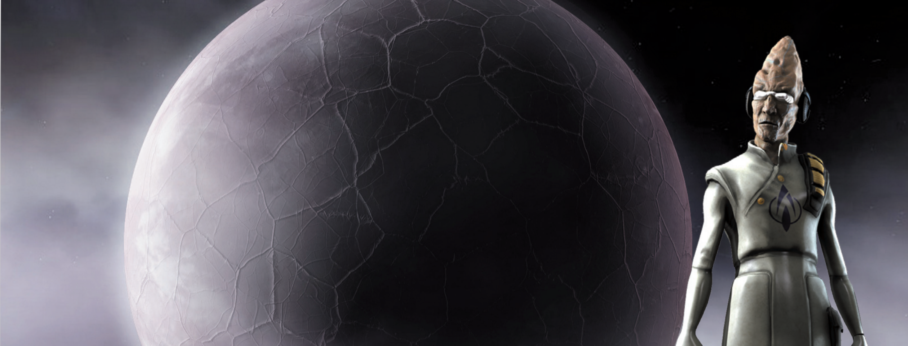
...И ДРУГИЕ ОБИТАТЕЛИ МЛЕЧНОГО ПУТИ

АРКОНИДЫ

Арконидами называют обычно обитателей планет Аркон I, II и III системы Тига Рантон, которая находится в сердце Хрустальной ИмПеррии. Только рожденные на Арконе признаются арконидским обществом чистокровными.

Из-за серьезных пертурбаций в ходе очень долгой истории арконидов их происхождение доподлинно неизвестно. Не вызывает сомнений лишь то, что, как и земляне (люди), они берут начало от лемурийцев. Все без исключения аркониды – альбиносы с белыми волосами и красными глазами.

Самые привилегированные высокородные аркониды, которые составляют научную, военную и экономическую элиту Хрустальной ИмПеррии, крайне заносчивы – их высокомерие почти легендарно.



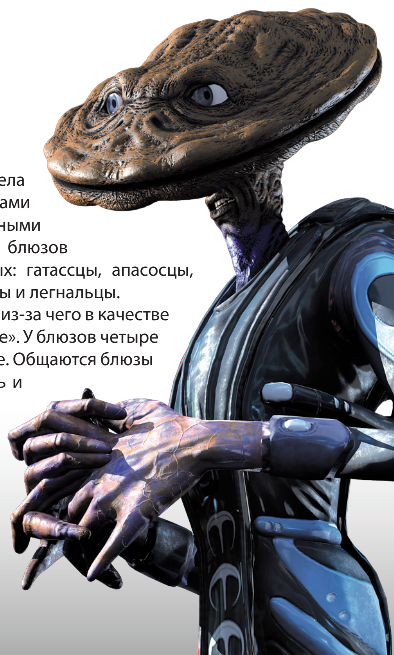


АРА

Родина ара – планета Аралон, система Кеснар, приблизительно 38 световых лет от Аркона.

Ара – высокие, худые и имеют генетическую предрасположенность к облысению. От своих прародителей, арконидов, они унаследовали красные глаза, но кожа и волосы у ара бесцветные.

По всей Галактике ара известны как медики и вот уже несколько тысячелетий владеют монополией на распространение лекарственных препаратов. С другой стороны, известно немало случаев, когда ара намеренно выводили вирусы эпидемических заболеваний, чтобы потом за большие деньги продавать вакцину. Не все ара врачи, но, тем не менее, это главнейшая и почетнейшая профессия в их сообществе.

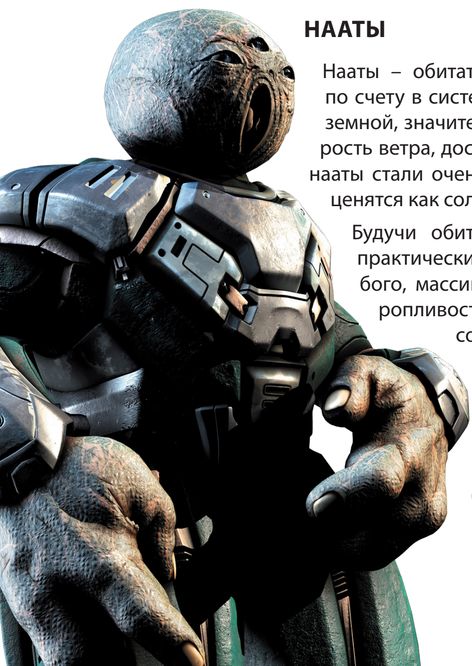


БЛЮЗЫ

Название «блюзы» происходит от того, что тела представителей этой расы покрыты синим мехом. Сами себя они называют «юльциши» и являются основными обитателями восточного края Галактики. Среди блюзов существует много этнических групп, среди которых: гатассцы, апасосцы, тентранцы, пагерийцы, аршимбойдцы, ханнцы, каррцы и легнальцы.

Голова блюза имеет форму диска диаметром до 50 см, из-за чего в качестве оскорбления употребляют прозвище «тарелкоголовые». У блюзов четыре глаза: два спереди и два сзади, рот расположен на шее. Общаются блюзы на ультразвуковых частотах, но также могут слышать и говорить в среднем диапазоне, что, правда, требует концентрации.





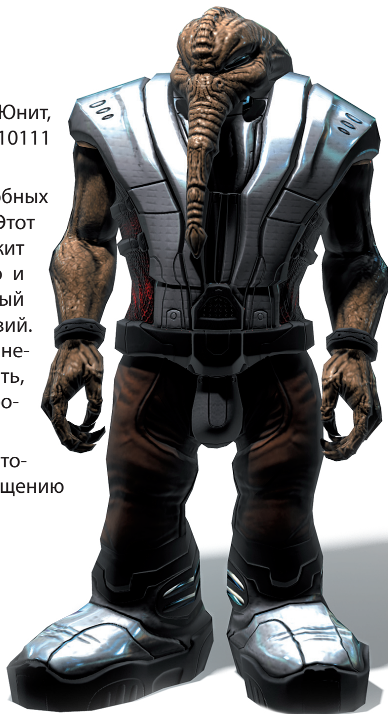
НААТЫ

Нааты – обитатели пустынной планеты Наат, пятой по счету в системе Тига Рантон. Сила тяготения выше земной, значительные температурные перепады, скорость ветра, достигающая 400 км/ч – в таких условиях нааты стали очень выносливыми, и по всей Галактике ценятся как солдаты.

Будучи обитателями пустынной планеты, нааты практически не нуждаются в питье. Из-за их грубого, массивного телосложения и крайней нерасторопливости в движениях известные своим высокомерием аркониды считают наатов существами неуклюжими и недалекими. В действительности же нааты обладают молниеносной реакцией и инстинктами, а потому становятся идеальными телохранителями и солдатами.

ИНФОРМАЦИЯ: *более подробную информацию обо всех расах, народах и персонажах вселенной Перри Родана можно найти в Интернете по адресу www.perry-rhodan.net и www.perrypedia.proc.org/hauptseite*

ЮНИТЕРЫ



Юнитеры – обитатели водной планеты Юнит, система Юнитас, которая находится в 10111 световых годах от Земли.

Отличительной чертой человекоподобных юнитеров является подвижный хобот. Этот многофункциональный орган служит юнитерам не только для дыхания, но и как дополнительный манипуляционный орган для приема пищи и других действий. Ввиду постоянного применения хобот несколько раз за день приходится чистить, что с течением времени из обычной процедуры превратилось в ритуал.

Юнитеры – общественные существа, которые обладают очень сильной тягой к общению и похвалам.

СИГАНЕЗЦЫ

Сиганезцы – потомки земных колонистов с планеты Сига, второй по счету в системе Гладорс. ГиПерризлучение солнца серьезно изменило структуру их ДНК, и теперь средний сиганезец вырастает максимум до 11 см, имеет травянистого цвета кожу, черные волосы и может жить до 250 лет. Для них очень важны этические ценности, поэтому они славятся вежливостью и надежностью, которые иногда, впрочем, доходят до замкнутости и педантичности.

Несмотря на свой маленький рост, сиганезцы очень выносливы и к тому же способны невооруженным глазом различать микроскопические структуры, видеть в инфракрасном и ультрафиолетовом диапазоне, а также слышать ультразвук.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Внимательно осматривайте все локации, объекты и персонажей в них, почаще пользуйтесь сканером (запускается нажатием клавиши *S*). Разговаривайте со всеми встреченными персонажами. Думайте, чего в данный конкретный момент игры вы хотите добиться или узнать. Помните, что вы можете спрашивать обо всем, что есть у вас в снаряжении.

ВСТУПЛЕНИЕ

Время действия: 1346 НГЛ (4934 г. н.э.). Почти 3000 лет прошло с тех пор, как ракета «Звездная пыль» с Перри Роданом и его спутниками на борту приземлилась на Титане, где люди впервые встретились с высокоразвитой внеземной цивилизацией. Эта встреча в корне изменила ход истории, и Перри Родан встал во главе землян, получив относительное бессмертие благодаря клеточному активатору…

Неожиданно его размышления о вечной жизни и воспоминания об ушедших тысячелетиях прерывает взрыв, сотрясший Солнечную Резиденцию, средоточие власти Земли. В это же время внеземные боевые роботы похищают лучшую подругу Перри – Лунару Алмази.

Однако, прежде чем узнать об этом, Перри сталкивается с офицером безопасности, который сообщает, что защитные экраны Резиденции были частично деактивированы. По этой причине Реджинальд Быч (он же Бычара), лучший друг Перри и резиденц-министр обороны Лиги, ограничил все выходы и наложил полный запрет на связь. Но к чему такие меры?

И что на самом деле стоит за нападением?



ТЕРРАНИЯ – СОЛНЕЧНАЯ РЕЗИДЕНЦИЯ

ВЕСТИБЮЛЬ. Когда офицер безопасности ушел, Перри смог, наконец, составить собственную картину последствий нападения. Вестибюль рабочего этажа немало пострадал: двери в кабинеты Атлана и Гукки оплавились, а огромная сфера-глобус, ранее украшавшая потолок, разбита. Но истинная цель нападения находится, похоже, снаружи: генераторы защитных экранов Резиденции. В довершение всего Перри больше не может попасть в свой кабинет: позитронная система управления дверьми повреждена, и даже подсвеченные дверные таблички с номерами комнат отключены из-за отсутствия энергии.

Чтобы разобраться в произошедшем, Перри спешит налево, в ЗАЛ СЛАВЫ. Там все в целости и сохранности: десять голографических проекторов, которые рассказывают посетителям о важнейших событиях биографии резидента. Впрочем, в данный момент у Перри другие заботы, и он двигается дальше.

Сразу за Залом славы находится КРИСТАЛЬНОЕ ФОЙЕ. Ярко освещенное круглое помещение называется так из-за поющих кристаллов, установленных Лунарой. В данный момент их пения не слышно, что неудивительно – нет энергии. Также здесь находится дверь в кабинет Лунары, но она, естественно, тоже закрыта. Поэтому Перри направляется к телепорту, чтобы перенестись с его помощью к центру наблюдения.

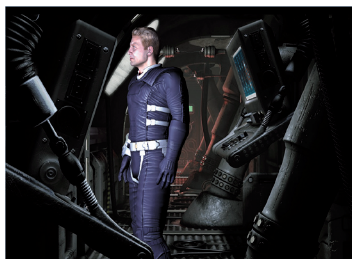
Но, к удивлению Перри, он оказывается на ТЕРРАСЕ, где ему открываются новые последствия нападения. Солдаты заняты зачисткой площадки, а офицер безопасности просит Перри удалиться, сообщая, что на ближайшее время терраса объ-

явлена закрытой территорией. Резиденту приходится уйти ни с чем; правда, он узнает, что роботы неопознанной конструкции похитили Лунару Алмази, а телепорты ввиду неисправности в главной позитронной сети переносят пользователя только к последней посещенной перед нападением точке.

Сжав зубы, Перри возвращается в ВЕСТИБЮЛЬ. Там находится еще один телепорт, через который Перри надеется попасть в Парламент Резиденции.



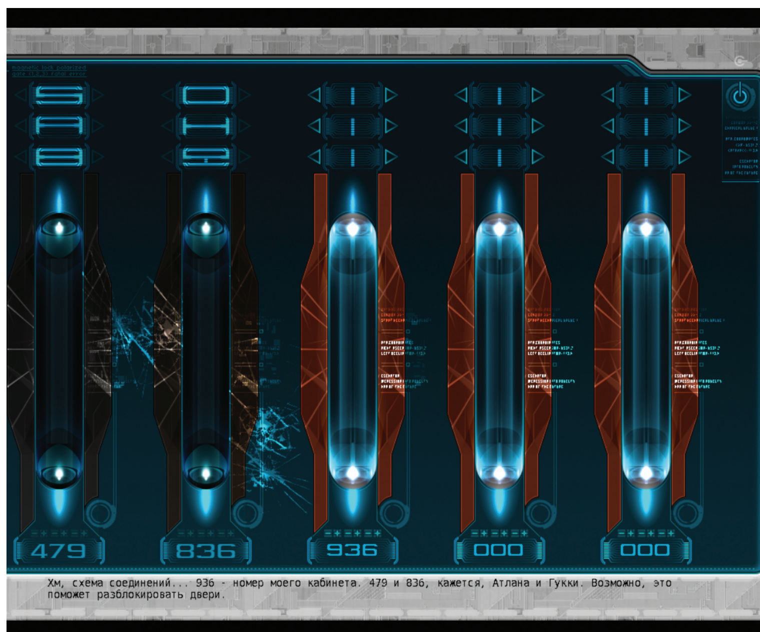
Вместо этого резидент попадает на ВНЕШНЮЮ ПЛАТФОРМУ. С нее открывается великолепный вид на Терранию, но Перри гораздо больше интересует солдат, который пробегает куда-то мимо. Резидент следует за ним, попутно обратив внимание на пробоину в обшивке здания Резиденции и еще один простреленный генератор защитного экрана – следы нападения.



В конце концов Перри попадает в АНГАР. Там расположены два больших зарядных генератора для планеров, но один сломан – им занимается Юрий, техник из обслуживания ангара. От него Перри узнает, что попал к служебному планеру Лунары, который и стоит неподалеку. Не будь рядом солдата, который строго исполняет приказы Бычары, планер мог бы оказаться отличной возможностью незаметно покинуть Резиденцию.

Грубо отделанная дверь ведет в узкое ТЕХНИЧЕСКОЕ ПОМЕЩЕНИЕ, в котором расположены устройства, предназначенные для техобслуживания здания Резиденции. Нельзя сказать, чтобы Перри хорошо в этом разбирался, но кто ныне боится техники? Терминал техобслуживания на левой стене не функционирует из-за отсутствия энергии.

Дисплей другого терминала немного светится, и когда Перри нажимает на кнопку *Запустить*, женский голос сообщает об активации временного энергоснабжения. Теперь можно осмотреть этот терминал подробнее: на экране показаны пять замков, два из которых, по всей видимости, не функционируют. Под каждым стоит число: 479 – номер кабинета Атлана, 836 – кабинет Гукки, а 936 – Перри. Таким образом, резидент обнаруживает терминал, с которого вручную управляются двери кабинетов. Теперь Перри может с помощью соответствующих кнопок менять порядок следования символов, указанных над замками. Решив простую комбинационную задачу, резидент снова открывает доступ в свой кабинет (при правильной комбинации замок загорается). Но, прежде чем покинуть это помещение, Перри еще раз обращает внимание на терминал на левой стене: он служит для управления роботами-уборщиками и другими отделениями обслуживания.



Возможно, эти службы очень пригодились бы, но их активация невозможна ввиду неизвестных причин. Где же техники, когда они так нужны?

Покинув ангар, Перри вновь попадает на ВНЕШНЮЮ ПЛАТФОРМУ, где уже расположился бионик, занимающийся пробоиной в обшивке Резиденции. Чтобы осматривать повреждения, он пользуется очками с термосканером. Если переговорить с ним о сломанном терминале техобслуживания, бионик предлагает свою помощь в вызове позитроника. К сожалению, неизвестно, через какое время тот появится, так как все телепорты сломаны, а все подступы к Резиденции охраняются солдатами. В любом случае, Перри благодарит инженера и отправляется к телепорту.

Манипуляции резидента с энергообеспечением привели к определенным результатам, заметным в ВЕСТИБЮЛЕ: снова заработали таблички с номерами кабинетов. Номер кабинета Бычары: 938. Кроме того, Перри снова может попасть в свою комнату.



КАБИНЕТ ПЕРРИ крайне редко посещается хозяином: обстановка в нем спартанская, лишь кое-где расставлены сувениры. Самое большое место занимает мощнейший в Галактике позитронный терминал «Лао Цзы», из которого можно получить информацию обо всех вещах, которые есть в инвентаре, и обо всех людях, которых Перри встречал или о которых слышал. У правой стены расположен большой информационный экран. Обычно Перри совершенно не обращает на него внимания, так как он напоминает о постылых государственных делах, но сейчас он содержит два сообщения, одно неожиданнее другого.

Первое сообщение – от Лунары, в котором она просила Перри о срочной встрече как раз незадолго перед нападением; второе – от военного советника Аймо Мартела. Это первая от него новость за долгое время, поэтому Перри незамедлительно пытается с ним связаться. Увы, попытка наталкивается на противодействие установленного Бычарой запрета на связь.

Больше Перри не находит ничего интересного, поэтому возвращается в ТЕХНИЧЕСКОЕ ПОМЕЩЕНИЕ. Там, на правом терминале, теперь можно ввести номер кабинета Бычары. Кнопками под четвертым замком устанавливаются цифры 9, 3 и 8. Подобрать соответствующие им символы в верхней части не составит труда благодаря уже готовым комбинациям. Теперь доступ в кабинет Бычары открыт.



КАБИНЕТ БЫЧАРЫ больше напоминает мастерскую заядлого моделиста, нежели рабочую комнату резиденц-министра обороны Лиги. Повсюду расставлены и подвешены различные готовые модели космических кораблей, каждая со своим именем, в основном, те, на которых Бычара летал сам. Среди них также незаконченная модель космолета блюзов – в ней не хватает детали с первой частью названия, есть только: «…Лерки». Перри этот корабль кажется знакомым, но в данный момент пользы от него никакой.

В этом же помещении находится терминал Бычары, но доступ к нему, правда, закрыт паролем. Кроме того, где-то неподалеку лежит дистанционное управление для моделей космолетов. Такая вещь всегда может пригодиться…

Покинув кабинет, Перри в поисках чего-то нового направляется в ЗАЛ СЛАВЫ. Там он встречает голографического гида в виде себя самого. К величайшему облегчению резидента, система, проецирующая гида, повреждена, и тот замолкает. Голопроекторы, содержащие биографию Перри, теперь тоже снабжены энергией, но что из них можно узнать нового?



Из КРИСТАЛЬНОГО ФОЙЕ снова слышно пение кристаллов, звук которого напоминает сирену. Причина этому быстро выясняется: некий приземистый позитроник раздражает их своим свистом. Переговорив с ним, Перри узнает, что это – техник, за которым посылал бионик. Услышав про сломанный терминал техобслуживания, техник высказывает сомнение в самой возможности починки, так как это очень старая технология, но все равно удаляется.

Перри открывает что-то особенное для себя в двери кабинета Лунары: там, где должен находиться подсвеченный номер комнаты, видна лишь пустота. Странно. Впрочем, у Лунары были свои пунктики.



Перри решает еще раз попытать счастья с телепортом и снова попадает на ТЕРРАСУ. Второе посещение площадки, как и первое, плодов не приносит, но зато Перри узнает, что Лунара храбро защищалась, но нападавшие воспользовались антиэкранными минами, которые лишили ее защитного экрана.

На пути назад к кабинетам Перри снова проходит через ЗАЛ СЛАВЫ, где ему приходит в голову одна мысль. По правой стороне со стороны кабинетов, второй по счету голопроектор содержит историю создания Солнечной Резиденции: оттуда Перри узнает имя ее конструктора – сиганезского инженера-бионика Улана Сосо.



Вернувшись в свой КАБИНЕТ, Перри решает немедленно углубить полученные знания с помощью «Лао Цзы», но его отвлекает входящий голографический вызов. Говорит Тамира Сакрахан, первая леди Земли. Однако разговор принимает не очень радостный оборот, и в итоге Перри остается один на один с новыми вопросами. Лишь запрос по поводу Улана Сосо приносит плоды – и Перри загружает в свой ручной компьютер код свонских омега-десятичных символов.



Выйдя из кабинета, Перри направляется к телепорту и на ВНЕШНЮЮ ПЛАТФОРМУ. Там он застает позитроника за разговором с биоником. Очевидно, речь идет о футболе. Но едва стоит Перри появиться в поле зрения, бионик немедленно возвращается к работе, то же делает и позитроник. Правда, починить терминал техобслуживания ему не удается: требуется старый код… Возможно, у него получится что-то сделать со свонскими омега-десятичными символами? Теперь позитроник получает ответ на свой вопрос и наконец отправляется в техническое помещение.

Во время разговора с биоником Перри обращает внимание, что он больше не носит свои очки с термосканером. И действительно, бионик не имеет ничего против того, чтобы резидент на время взял очки. Перри, в свою очередь, уже знает, зачем они ему.

В КРИСТАЛЬНОМ ФОЙЕ Перри осматривает пустоту над дверью Лунары с помощью очков с термосканером и узнает, наконец, номер ее кабинета: 256.

Этот номер Перри вводит в терминал в ТЕХНИЧЕСКОМ ПОМЕЩЕНИИ (последний замок). Единственная проблема – как подобрать нужные символы. Но что было хорошо для позитроника, может оказаться полезным и для Перри: ведь символы для замка – не что иное, как те же свонские омега-десятичные символы. Подставив их вместо цифр, Перри отпирает дверь кабинета Лунары.

За спиной Перри позитроник бьется над терминалом техобслуживания. В стороне валяется его коробка с обедом, и резидент вовсе не брезгует взять ее. В конце концов, позитроник сам по себе неприятный человек… Перри быстро покидает помещение: время дорого!

В конце концов Перри попадает в КАБИНЕТ ЛУНАРЫ. В нем повсюду разложены всевозможные археологические экспонаты. К удивлению резидента, здесь также покоится большой сейф, накрытый военным защитным экраном. Вероятно, там Лунара хранит что-то очень ценное…



Другая часть комнаты охраняется крайне агрессивным плотоядным растением. Оно выделяет очень едкий секрет, которого Перри лучше бы избегать… Но как же сама Лунара управлялась с этой бестией?

Вернувшись в свой КАБИНЕТ, Перри сразу же обращается к «Лао Цзы» с запросом по плотоядному растению и узнает, что хорошим средством для отвлечения этого существа являются зуургские мухи. Перри, конечно, стоило бы до этого додуматься самостоятельно: в конце концов, Лунара рассказывала ему, что она их выращивает в цветочных горшках на террасе… Но как Перри попасть на террасу? Возможно, тут пригодится терминал техобслуживания.

На пути к ангару Перри проходит по ВНЕШНЕЙ ПЛАТФОРМЕ, где снова встречает бионика, который просит вернуть ему очки с термосканером. Резидент отдает их, и бионик продолжает свою работу.

Оказавшись в ТЕХНИЧЕСКОМ ПОМЕЩЕНИИ, Перри обращается к позитронику. Оказывается, тот уже частично смог отремонтировать терминал и восстановил управление роботами-уборщиками. Теперь, правда, он проголодался, а так как его коробка с обедом таинственным образом исчезла, ему придется пойти куда-нибудь перекусить. Как только он покидает помещение, Перри запускает терминал. Итак, отсюда есть возможность отправить роботов-уборщиков в любые помещения. Недолго думая Перри отправляет их на террасу. Куда же еще?

Перри немедленно бежит к телепорту, пробегает вестибюль, Зал славы и, наконец, использует телепорт в кристальном фойе…



Действительно, солдаты на ТЕРРАСЕ заняты отлавливанием маленьких роботов вместо того, чтобы охранять доступ к террасе. Итак, пока внимание военных отвлечено, у Перри появляется возможность немного осмотреться на закрытой территории. На противоположном краю террасы находится лестница, ведущая к верхнему уровню, откуда открывается поистине завораживающий вид на Землю. Но обрушенные изваяния и бесчисленные следы выстрелов возвращают к реальности: Лунару похитили, и Перри обязан любым способом найти ее.

Цветочные горшки разбиты, цветы сожжены, а вокруг жужжат зуургские мухи. Чтобы поймать несколько, Перри открывает коробку с обедом, и приятный голос произносит:



«Наш сегодняшний план диеты предлагает вам полноценный обед, состоящий из: чизбургера с соевым нежирным сыром (17 калорий), пищевого концентрата «Муллика Суперсофт» со вкусом шоколада (4 калории) и, кроме того, напитка со вкусом груши и пентона (0 калорий). Приятного аппетита!»

Что еще интересного обнаружит Перри на террасе и как в итоге ему удастся незамеченным (почти) покинуть Резиденцию – теперь вы должны будете узнать сами.

УДАЧИ В СВОБОДНОМ ПЛАВАНИИ ПО ИГРЕ ПЕРРИ РОДАН. ЦЕНА БЕССМЕРТИЯ!

ИЗВЕСТНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

В случае, если игра неожиданно прерывается или не запускается, проверьте следующие пункты:

• Удовлетворяет ли ваш компьютер минимальным системным требованиям игры?

• Пытались ли вы уже запустить игру через ярлык *Перри Родан. Цена бессмертия – безопасный режим* из меню *Пуск / Все программы*?

• Установили ли вы последние драйвера для вашей видеокарты? (Их можно загрузить с сайта компании-производителя вашей видеокарты.)

• Установили ли вы последние драйвера для вашей звуковой карты?

• Установили ли вы последний патч к игре *Перри Родан. Цена бессмертия*? Обратитесь к официальному сайту игры (www.perry-rhodan-game.de) на предмет наличия свежих обновлений.

• Установлено ли качество цветопередачи вашего экрана на 32 бита?

• В случае, если вы используете многоэкранный режим, попробуйте запустить игру с одного монитора.

• Установлено ли аппаратное быстродействие на вашем компьютере на максимум? Если нет, установите его на максимум, а после этого начните игру заново.

Эти настройки можно найти в *Панели управления*.

• Некоторые производители портативных ПК отключают поддержку OpenGL для драйверов Windows Vista. Пожалуйста, свяжитесь со службой техподдержки компании-производителя вашего портативного ПК. Кроме того, вы также можете обратиться к сообществу на http://www.driverheaven.net/modtool/ с просьбой предоставить вам необходимый инструментарий для решения этой проблемы. При распаковке и установке драйверов Catalyst на ваш портативный ПК следуйте инструкциям.

На момент выпуска игры эти инструменты были еще в фазе бета-тестирования. Если вы будете пользоваться программами сторонних производителей, никакой гарантии мы дать не можем.

• По причине проблем с драйверами Nvidia для Windows XP 64-Bit сглаживание и высококачественные текстуры не поддерживаются, из-за чего возможно мерцание экрана и некорректное отображение шрифтов. Пожалуйста, не выбирайте высокие предварительные настройки или отключите сглаживание и уменьшите качество текстур до среднего или низкого.

• Запущены ли у вас программы, которые выдают сообщения во время игры (обновления, антивирусные программы, файрволлы)? Попытайтесь заблокировать эти сообщения, задав соответствующие настройки этим программам.

В случае срыва игры составляется индивидуальный отчет об ошибках.

Этот отчет может автоматически быть отправлен по электронной почте, если доступно подключение к сети Интернет и правильно настроен почтовый клиент.

Техническая поддержка

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории России осуществляется по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки: 9:00–23:00 по рабочим дням, 10:00–20:00 по субботам, кроме праздничных дней. Часы работы могут измениться. Об изменениях читайте на сайте www.nd.ru в разделе «Пользователям».

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории Украины осуществляется по телефону: (050) 390-32-41, e-mail: help@odyssey.od.ua.

Будьте готовы сообщить специалисту технической поддержки свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- операционная система
- тип процессора и его частота
- модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- модель и изготовитель устройства для чтения дисков
- объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.

При необходимости будьте готовы переслать файл диагностики DirectX и информацию о своем компьютере по электронной почте: support@nd.ru (для России) или help@odyssey.od.ua (для Украины).

Для создания файла диагностики надо:

1. Запустить ярлык *Диагностика DirectX*, который вы можете найти в программной группе *Техническая поддержка*.

2. В открывшемся окне перейти на закладку *Экран* (Display) и провести тесты DirectDraw, Direct3D.

3. Перейти на закладку *Звук* (Sound) и провести тест DirectSound.

4. Нажать кнопку Сохранить все сведения... (Save All Information...) и указать место на диске для сохранения текстового файла.

Для получения информации о компьютере необходимо:

1. Запустить ярлык Сведения о системе, который вы можете найти в программной группе *Техническая поддержка*.

2. В появившемся окне выбрать *Файл* (File) / *Экспорт* (Export), указать какое-либо имя файла и сохранить. Сохраненный файл лучше заархивировать (сжать) – он может быть довольно большим.

© 2008 Braingame Publishing GmbH 2008 by Deep Silver, подразделение Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, A-6600 Hofen.Bink Video Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Все указанные торговые марки являются собственностью их владельцев. Исключительные права на издание и распространение программного продукта на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск», 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д.10, корп.1, телефон (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: zakaz@nd.ru.